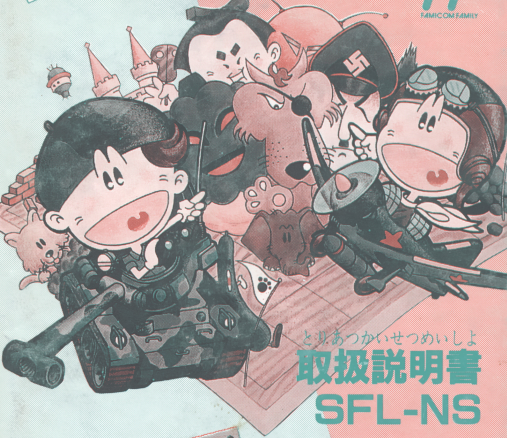
任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
SFL-NS

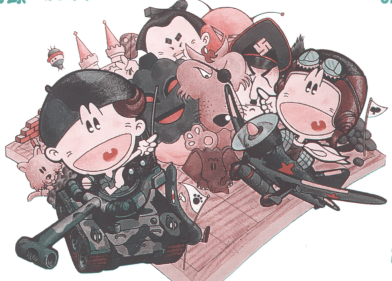
帰って来た！ 軍人将棋 なんやそれ!?

このたびはSOFELのファミリーコンピュータ用ゲーム・カセット「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。このゲームをよりいっそうお楽しみいただくため、ご使用の前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

使用上の注意

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用保管および強いショックなどは避けてください。また絶対に分解しないでください。
②端子部に触れたり、水に濡らしたりしないよう、ご注意ください。
③シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油は、ケースが変質、変形する恐れがありますので、プラスチック部の清掃に用いないでください。
④テレビ画面からできるだけ離れてゲームをプレイしてください。
⑤長時間ゲームをする時は健康のため約１時間ごとに10分の小休止をしてください。
⑥ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

CONTENTS ……………もくじ



プロローグ　ここから戦いが始まったのヨ

これらは、宇宙のどこかにあるもう一つの地球でおこった５つの世界でのお話です。

畑の国サララ　大ピンチ!?

ここは平和の国サララ。果物や野菜たちが楽しく、平和に暮らしていました。

ところがある日…くら～いくら～い地獄の底からいじわる悪魔“デビル・ハロウィン”がおなかをすかせて地上に飛び出してきました。デビル・ハロウィンとその手下たちは、サララの国の者たちをつぎつぎと捕らえては食っていったのです。

「このままではわたしたちのサララの国が滅んでしまう…」だれもがそう恐れていました。

その時です。サララの国のお城から飛び出していった一団がありました。それは、サララの国の王の娘サララ・ド・トマト姫と姫を守る若者たちでした。

さあ、いよいよ悪魔デビルハロウィンと
トマト姫との戦いが始まります。

モーリン村　危機一髪!!

ある大陸の外れに、モーリンという小さな村がありました。そこでは、多くの動物たちが争いもなく平和に暮らしていました。

ところがある日…　昔、村を追い出されたギャング“ウルフ・カポネ”が復讐のためにやってきたのです。ウルフ・カポネとその子分たちは、次々と罪の無い村の動物たちを殺していったのです。

「この世には村を救ってくれる神様はいないのか…」だれもがそう天に祈っていました。

その時です。行方不明になっていた村一番の勇者で村長の息子のラ・イオンが、新たななかまたちを連れて戻ってきたのです。そして、村の危機を知ると、すぐさまカポネたちに戦いを挑んだのでした。

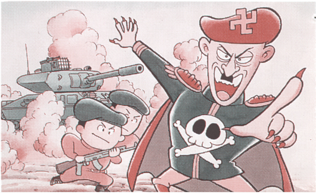
今、モーリン村最大の戦いが
始まろうとしています…

ひとりじめ反対　世界に平和を!?

西の大陸の中に、ドレタ国というちい～さなちいさな国がありました。その国で、今度新しくピトラーという男が大統領になりました。ピトラーは大統領になる前はとてもやさしく、だれからも好かれていました。ところが、大統領になったその日から、ピトラーは変わってしまいました。自分のことをピトラー総統と呼ばせ、国を独裁してしまったのです。ピトラーはドレタ国軍を指揮して、全世界を自分一人のものにしてしまおうと考えたのでした。

そして…200X年に、ついにドレタ国軍はとなりの国に侵略を始めたのです。数日後、ピトラーの世界支配を阻止しようとする連合軍と最後の戦いに突入しました。

さあ、ピトラーと連合軍との
最終決戦の始まりです!!



守れ!!　すもう協会!!

東の大陸から少し外れたところにそれはちぃ〜さな島国がありました。その名はジャッポン国といいました。この国は「おすもうさん」と呼ばれる人達が住んでいて、「すもう協会」という機関が、国を治めていました。

そこに、前々からこの国を狙って、裏の角界を組織し、悪の「おすもうさん」を作り出したドスコイ親方がついに攻め込んできたのです。何人もの勇者が、この悪の「おすもうさん」軍団に挑み、そして倒されてしまいました。

「もう、この国はおしまいだ!!」だれもがあきらめていたその時です。長い修行の旅に出ていたこの国一番の勇者が「国が危ない！」との知らせを受けて戻ってきたのです。彼はすぐさま兄弟弟子たちを集め、ドスコイ親方たちに決戦を挑むのでした…

この国の運命が今、決ろうとしています…

未知との遭遇!?　宇宙人をやっつけろ!?

暗黒の宇宙のなかで青く輝く星、地球。はるかな昔から、宝石のように美しく輝くこの星を狙って、侵略をしてきた宇宙人との激しい攻防が、繰り返されてきました。

そしていまもまた、地球から遠く離れたM78星雲の裏側の先にあるナンソレヤ星のピッコロ皇帝が侵略を開始してきたのです。ナンヤソレ星の最強兵器の威力の前に、地球防衛軍はなす術も無く破れていきました。そのため、地球の科学力のすべてを集めた太陽系連合艦隊が作られ、打倒ピッコロを目指し飛び立っていたったのです。

今、宇宙空間を舞台に、
最大最後の戦いが始まります…

果たしてこの5つの世界に、
そしてこの地球に、
再び平和なときが
訪れるのでしょうか…



覚えておいてネ!コントローラーの使い方

●コントローラーⅠ

(A)ボタン……………動かすコマ、マスの決定
コマンドの決定

(B)ボタン……………キャンセル
自分のコマの種類を表示

STARTボタン…捕虜にしたコマ、捕虜にされたコマ表示

SELECTボタン…勝敗表を表示

十字キー……………動かすコマの選択
どこへ動かすかを選択
コマンドの選択

●コントローラーⅡ(2PLAYのときのみに使用)

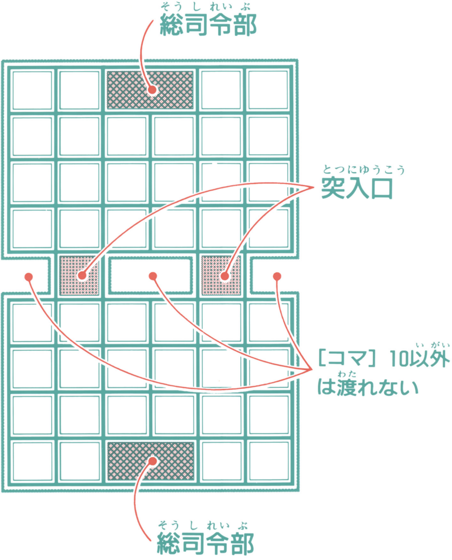
(A)ボタン……………動かすコマ、場所の決定
コマンドの決定

(B)ボタン……………キャンセル
自分のコマの種類を表示

十字キー……………動かすコマ選択
どこへ動かすかを選択
コマンドの選択

ボードの説明だよ!!

基本的に、ボードは下のような構成になっています。



ゲームのあそびかたダヨ

★★スイッチ・オン！

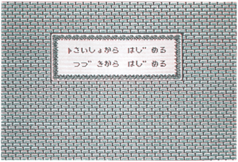


まず、ファミコンの本体を正しく接続してください。つぎに、ファミコンに「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」のカセットをセットし、POWERを“ON”にしてください。すると写真のようなタイトル画面が表示されます。

★★ひとりかな？　ふたりかな？

「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」には、１PLAYモードと２PLAYモードが用意されています。ひとりでコンピュータを相手にゲームするときは１PLAYを、友達と二人でゲームするときには２PLAYを選んでください。

ひとりのときはど～するの?



1PLAYを選んだときは、つぎに“さいしょからはじめる”か、“つづきからはじめる”かのどちらかを選んでください。“つづきからはじめる”を選んだときは、前回、ゲームをやめたときに書きうつしたパスワードを入力してください。1字のまちがいもなく入力されれば、前回と同じ状態からゲームを再開することができます。

パスワードの入力は十字キーでカーソルを入力する文字に合わせ、Aボタンを押します。

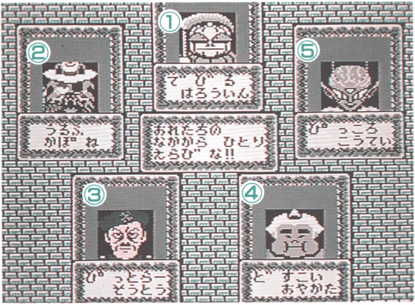


Bボタンで一文字ずつ戻ることができます。最後にカーソルを「完」に合わせてAボタンを押すとゲームが始まります。

★★対戦相手をえらぶのヨ

プロローグのように、5つの世界の人々が、あなたが総大将として、5つの悪の軍団をやっつけてくれるのを待ち望んでいます。

そこであなたは、どの世界でどの敵と戦うかを選びます。写真のような画面が出たら、十字キーで対戦相手を選び、Aボタンで決定してください。



①デビル・ハロウィン　②ウルフ・カポネ
③ピットラー総統　④ドスコイ親方
⑤ピッコロ皇帝

★★コマを並べるのヨ

1．わたしがはいちしていいの？

まず最初にココナちゃんが「私が配置していいの？」とたずねます。ここで“はい”と答えると、ココナちゃんがすべてのコマをあなたのかわりに配置してくれます。自分で並べたい場合は“いいえ”と答えてください。1個1個のコマをあなたの思いどおりに並べることができます。

コマの並べ方

自分でコマを並べる時は、作戦にしたがって、下記の要領で並べていきます。

1．ボードの真ん中にコマが1個ずつ表示されます。十字キーで並べるコマを選んで、Aボタンで決定します。

2．十字キーで、選んだコマを置くマスを選んで、Aボタンで決定します。

3．すべてのコマを並べ終わるまで、1と2を繰り返します。



2．はいちはそれでいいの？

配置が終わると、さらにココナちゃんは、「これでいいの？」とたずねてきます。ここで“はい”と答えると、コマの配置はすべて完了です。“いいえ”と答えると、つぎに「もう一度配置をやり直すの？」とたずねてきます。

3．もういちどはいちをやりなおすの？

「もう一度配置をやり直すの？」とたずねてきたときは、“はい”と答えると、ボード上のコマはすべて消えて、「私が配置していいの？」からまたやり直しとなります。

“いいえ”と答えれば、コマ1個1個を選んで、並べ直すことができます。

★★せんとうちゅうのあにめはいるの？

コマの配置がすべて終わると、次に「戦闘中のアニメはいるの？」とたずねてきます。

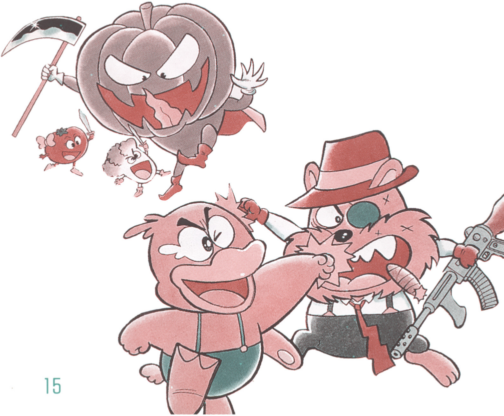
ここで、“はい”と答えれば、ゲームが始まり、コマとコマが戦闘になったとき、その様子をアニメーションで見せてくれます。

“いいえ”と答えれば、戦闘は爆発音と煙のみで終わります。

★★あなたがせんてかな？

次に「あなたが先手かな」とたずねてきますので、ゲームの先攻後攻を決めてください。あなたが先攻でゲームを始めたいときは“はい”と答えてください。後攻でゲームを始めたいときは“いいえ”と答えてください。

これで、すべての準備は終わりです。さあいよいよ、あなたと、デビル・ハロウィンやウルフ・カポネたちとの戦いの始まりです。



★★コマの動かし方なのヨ

1．動かしたいコマに、十字キーでカーソルを合わせ、Aボタンを押します。
2．そのコマが移動可能なコマならば、進むことのできるマスがマークされます。
3．移動したいマスにカーソルを合わせ、Aボタンを押せばコマは移動します。

★★ゲームの進め方なのヨ

まず、決めた順番にしたがって、相手と自分とが、交互に、動かしたいコマの進める範囲内で、下の２つの中から１つを選んで実行します。

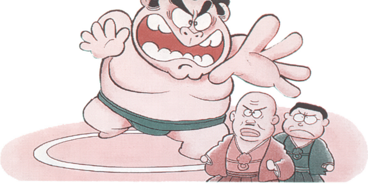
1．コマの移動…コマの置いていない空白のマスのところへ、コマを移動させる。
2．戦争…………相手のコマの置いてあるマスにコマを移動させ、コマとコマを戦争させる。



コマのしゅるいなのヨ

5つの［ボード］と［対戦相手］によって、16種類の［コマ］のキャラクターもさまざまです。

［ボード］	畑の国サララ	平和の国モーリン	ビル街
［対戦相手］	デビル・ハロウィン	ウルフ・カポネ	ピットラー総統
［コマ］1	トマト	ライオン	大将
2	ニンジン	トラ	中将
3	イチゴ	クマ	少将
4	ダイコン	カバ	大佐
5	カブ	スカンク	中佐
6	タマネギ	イヌ	少佐
7	バナナ	ブタ	大尉
8	ジャガイモ	ネコ	中尉
9	オレンジ	ウサギ	少尉
10	キャベツ	アヒル	飛行機
11	ホーレンソウ	ゾウ	タンク
12	キュウリ	ネズミ	騎兵
13	チェリー	サル	工兵
14	キノコ	キツネ	スパイ
15	マスカット	わな	地雷
16	旗	旗	軍旗



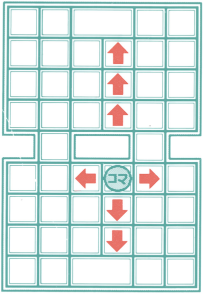
土俵	宇宙		
ドスコイ親方	ピッコロ皇帝	こまの数	
横綱	アース１号	１ケ	占領ゴマ
大関	アース２号	１ケ	
関脇	アース３号	１ケ	
小結	ムーン１号	１ケ	
前頭	ムーン２号	１ケ	
十両	ムーン３号	１ケ	
幕下	ハレー１号	２ケ	占領できないコマ
三段目	ハレー２号	１ケ	
序二段	ハレー３号	２ケ	
理事長	ミサイル	２ケ	
行司	タンク	２ケ	
序の口	ロボット	１ケ	
新弟子	メカマン	２ケ	
物言い	エスパー	１ケ	
親方	機雷	２ケ	
軍配	ステーション	１ケ	

★★コマの動きかたなのヨ

すべてのコマとも基本的に前後左右にしか動けません。斜め方向には動けません。

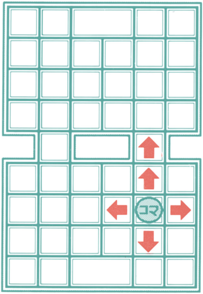
[コマ] 10
(キャベツ、アヒル、飛行機、理事長、ミサイル)

前と後はいくつでも、左右へは１マスだけ動ける。



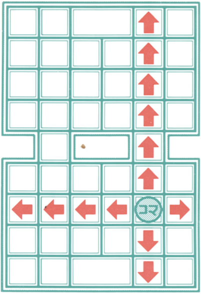
[コマ] 11
(ホーレンソウ、ゾウ、タンク、序の口、ロボット)
[コマ] 12
(キュウリ、ネズミ、騎兵、新弟子、メカマン)

前に２マス、後と左右に１マス動ける。



[コマ] 13
（チェリー、サル、工兵、新弟子、メカマン）

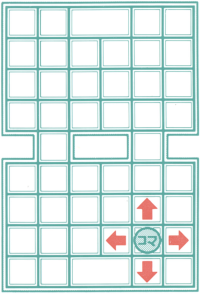
前後左右にいくつでも動ける。



[コマ] 15
（マスカット、わな、地雷、親方、機雷）
[コマ] 16
（旗、軍旗、軍配、ステーション）

始めに置いたところから絶対に動けない。

[コマ] 1〜9
[コマ] 14
（上記以外のコマ）
前後左右１マスのみ動ける。



★★コマを並べるとき、動かすときのルールなのよ

コマを並べるとき、コマを動かすときには、つぎのような決まりがあります。

1．敵の総司令部に入り込み、占領できるのは［コマ］1～6（例えば、畑の国サラララならばトマト、ニンジン、イチゴ、ダイコン、カブ、タマネギ）だけです。これら敵の総司令部を占領できるコマのことを占領ゴマといいます。他のコマでは絶対に敵の総司令部へは入ることができません。

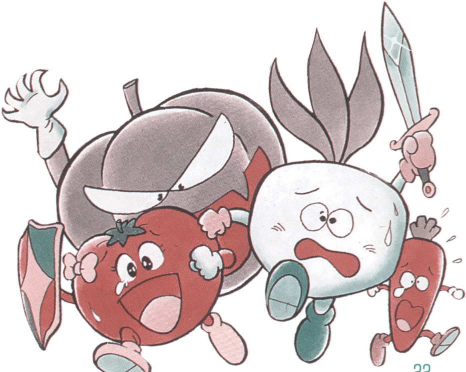
2．自分の総司令部に置いたコマは動くことができません。

3．［コマ］15（マスカット、わな、地雷、親方、機雷）を、総司令部に置くことはできません。さらに、突入口にもこれらを置くことはできません。

4．敵の総司令部には、占領ゴマしか入れません。占領ゴマが無くなったら、敵総司令部を占領することは出来ません。その時点

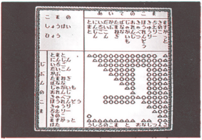
で勝負は負けとなります。

5．［コマ］10（キャベツ、アヒル、飛行機、理事長、ミサイル）は、移動範囲内であれば、その途中のコマや障害物などを飛び越えて進むことができます。そのほかのコマ、［コマ］11（ホーレンソウ、ゾウ、タンク、行司）、［コマ］12（キュウリ、ネズミ、騎兵、序の口、ロボット）、［コマ］1～3（チェリー、サル、工兵、新弟子、メカマン）などは、飛び越えて進むことができません。

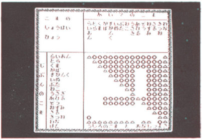


★★勝敗表なのヨ

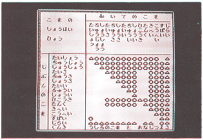
ゲーム中に“このコマがどのコマに勝てるのか？どのコマに負けるのか？”などが分からなくなったときには、SELECTボタンを押せば、いつでもその時のコマの種類に合わせた勝敗表を見ることができます。



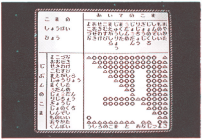
畑の国サララ



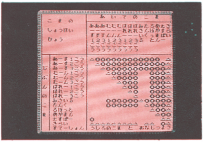
平和の国モーリン



ビル街



土俵



宇宙

表のみかた

相手のコマ

自分のコマ

	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		△
		△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
			△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
				△	○	○	○	○	○			○	○	○	△
					△	○	○	○	○			○	○	○	△
						△	○	○	○			○	○	○	△
							△	○	○			○	○	○	△
								△	○			○	○	○	△
									△			○	○	○	△
				○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○
				○	○	○	○	○	○		△	○	○	○	△
												△	○	○	△
													△	○	○
	○													△	△
	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△

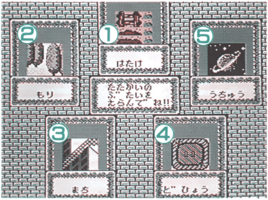
○……勝つ　　△……相討ち

□……負け
空白

ふたりのときはど～するの?

♥♥対戦ボードを選ぶのヨ

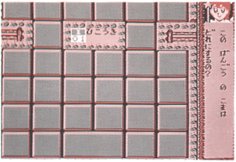
2PLAYを選んだときは、つぎに2人で戦いをくりひろげるボード（戦場）を選びます。ボードは全部で5種類あります。2人で話し合って、好きなボードを選んでください。十字キーでボードを選び、Aボタンで決定します。



①畑
②森
③街
④土俵
⑤宇宙

♥♥このばんごうのこまはどれにするの?

2PLAYのモードは、相手に自分のコマの種類を見せないために、コマを裏返してゲームを行います。そのため、コマの裏に目印となる番号をつけ、そのままで種類が分かるようにします。



まず、1人目の人がコントローラーIを使って、01から23までの番号を23個のコマ（大将〜軍旗）につけていきます。このとき、2人目の人は、番号づけをしているのを見ないようにします。

コマの種類は、1PLAYのビル街で使用した「大将〜軍旗」の1種類を用います。

付録1の表をコピーして、番号とコマの種類をひかえるといいかも知れません。

♥♥わたしがならべていいの？

番号をつけ終わると、つぎに「私が並べていいの？」とたずねてきます。“はい”と答えればコンピューターが自動的に並べます。“いいえ”と答えれば自分でコマを並べられます。やり方は、1PLAYのときと同じです。

♥♥ふたりめのひとのばんだヨ

1人目の人が並べ終われば、また「この番号のコマはどれにするの？」とたずねてきます。今度は2人目の人の番ですので、2人目

の人はコントローラーⅡを使って１人目の人と同じことを行ってください。

♥♥せんこうはどっちかナ？

２人目の人が並べ終わると、つぎに「プレイヤー１が先手かな？」とたずねてきます。２人で先攻後攻を決めて、１人目が先攻ならば“はい”と、２人目が先攻ならば“いいえ”と、コントローラーⅡを使って選んでください。（コントローラーⅠでは選べませんので注意してください。）

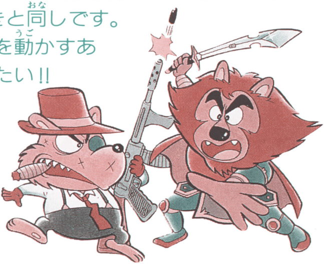
♥♥さあゲームをはじめるのヨ

今までの作業がすべてうまくいっていれば、勝負が始まります。

ルールや各コマの動き方などはすべて１PLAYのときと同じです。

あとはコマを動かすあなたの作戦したい!!

さあ勝負!!!



これが勝負に勝つための条件ヨ!!

1PLAY、2PLAYともに、下の2つの条件のどれか1つの条件に、相手または自分が当てはまったときに、勝負が決まります。

1、どちらかの総司令部に、自分または相手の占領ゴマが入り込んだとき（総司令部を占領したといいます。）
………総司令部を占領したほうの勝ちになります（完全勝利）

2、どちらかが、総司令部以外のマスにあるすべての占領ゴマをボード上から失ったとき（すべての占領ゴマを捕虜にしたといいます）
………占領ゴマがなくなったほうの負けになります。（無条件降伏）

エピローグ

◆一つの軍団との戦いは一度で終わりではありません。敵は負けても負けても、また軍団を立て直して、あなたに向かってきます。あなたも、一度敵に勝ったからといって、油断せず、何度も敵に向かっていきましょう。

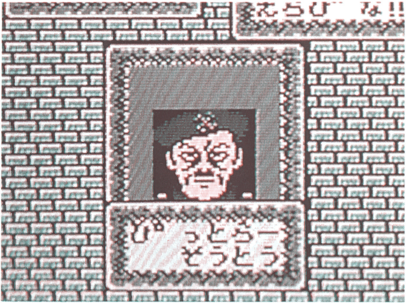
◆一つの戦いが終わるごとに、必ずパスワードが表示されます。パスワードはこのときしか表示されませんので、ここぞ！とばかりにしっかりと書き写しておきましょう。

◆知ってましたか？　この「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」にも、レッキとした(?)エンディングなるものがしっかりとあるんですヨッ!!

　さて、どうやったらそのエンディングを見ることができるのでしょうか…？

　探してみてネ!!

◆一つの軍団との戦いに勝つと、対戦相手を選ぶ画面で、その戦いに負けた相手の顔の上に勲章（エンブレム）が一つ付いていきます。この勲章（エンブレム）にはある重要な意味が隠されています。さあ、この勲章（エンブレム）に隠された意味とは一体なんなのでしょうか。今はまだ謎のままですが、ゲームを進めていくうちに、あなたがきっとその謎を説き明かすことになるでしょう。もしそのときが訪れたなら…！



ソフエルうんちくばなし

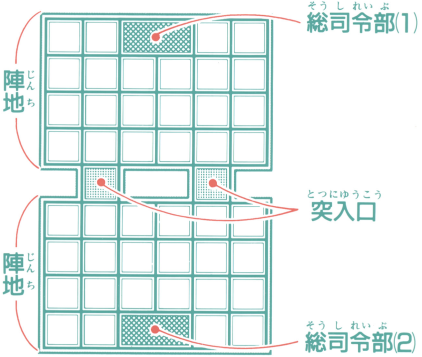
軍人将棋ってなんやそれ!?

軍人将棋とは、図のような盤上で23個16種類のコマを動かして、相手陣地奥深くの総司令部を攻め落とすというゲームです。23個のコマは普通、「本将棋」で使うような五角形のものを用い、その表には、昔の軍隊で使われた階級や、タンク、ヒコーキなどの軍事兵器など、16種類の階級が書かれています。そのうち、いくつかのコマは占領ゴマといい、そのコマでないと敵の総司令部を攻め落とすことができないという、非常に重要な役割を持っています。それらのコマを盤上に、作戦を考えて陣形を組み、コマの種類が相手に見えないように置いていきます。

ゲームを始めて、コマを交互に動かしていき、その途中で、自分のコマと相手のコマが同じマスの中に入ってしまうと、そのマス内でその2つのコマは“戦争”となり、審判が勝敗表にしたがってどちらのコマがその戦争に勝ったのかを判定します。勝ったコマは盤上に残り、負けたコマは盤上から取り除かれ、

相手の捕虜になります。このようにしていって、最終的にどちらかの占領ゴマが相手の総司令部を占領するか、またはどちらかの占領ゴマをすべて捕虜にした時に勝敗が決まります。

この「軍人将棋」というゲームは、君のお父さんが子供だったときよりも前から遊ばれています。もしかしたら、お父さんも一度はこのゲームで遊んでいるかも知れませんよ。



SOFEL 帰って来た！ 軍人将棋 なんやそれ!?

ダブルチャンスコンペ開催!!

チャンス1 「勲章(エンブレム)の謎」を説き明かせ!! 『勲章(エンブレム)の謎』発見バトル』

一つの戦いに勝つたびに増えていく勲章(エンブレム)。そこにある秘められた謎があります。その謎を見事、説き明かした人は、その答えを同封のアンケート・ハガキに書いて送ってください。正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。

◆24金ゴールドカード(1グラム)……15名様

チャンス2 「テレホンカード争奪バトルロイヤル大決戦!」

勲章（エンブレム）の謎が分からなかった人も、チャンス1の抽選に洩れた人も、ただアンケートハガキを送るのが趣味だという人も、間違えてアンケートハガキを送っちゃっ

たひとも、全部ひっくるめて、アンケートハガキを送ってくれた人すべての中から抽選で下記の賞品をプレゼントいたします。

◆ソフエル特製「帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?」テレホンカード ……………100名様

応募方法

★チャンス１に応募する人は…

アンケートハガキに、「勲章（エンブレム）の謎」の答えと、住所・氏名等の必要事項、そしてアンケートの答えを記入して、41円切手を貼って、応募してください。（「勲章（エンブレム）の謎」が書いてないものや不正解のもの、抽選に洩れたものは、自動的にチャンス２の抽選にまわります。）

★チャンス２に応募する人は

アンケートの答えと住所・氏名等の必要事項を記入して、41円切手を貼って、応募してください。

※アンケートハガキ以外の応募は無効です。
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
※締切り　1989年７月末日消印有効

アイデア大募集! ゲーム・アイデア部門 ゲーム・デザイン部門

ソフエル企画部では、コンピュータ・ゲームに関するアイデアを一般の皆さんから大募集することにしました。あなたの創造力のゆるすかぎりのもので、わかりやすいものを、どんどん送ってください。

●ゲーム・アイデア部門

書式は自由。文章でも、イラストでも、なんでもOKです。また、そのレベルについても問いません。簡単なアイデア（発想）でもOK！　簡単なところでは、例えばこんなことでも…①こんなゲームをやってみたい…(だから、こうして！)。②このマンガ(あるいはアニメ、映画、小説など）をゲームにするなら…（こうしたら！）。

資　格：年齢、性別、プロ、アマ問わず。

応募方法：氏名、住所、年齢、電話番号、職業を忘れずに記入の上、あなたのアイデアをなるべくわかりやすく詳しく書いて、必ず封書かハガキでお送りください。

●ゲーム・デザイン部門

　将来、ゲーム作家になることをめざすひとたちへの、大きなチャンスの場です。まずは、自分が考えたオリジナルゲームの背景と全体のシステムを文章と図式で（さらに、シナリオと操作方法を）明記し、送ってください。必ずしもその時点で完全である必要はありません。折り返し、こちらからアドバイスいたします。

資　格：16歳以上（高校生以上）の方。

性別、プロ・アマ問わず。

応募方法：氏名、住所、年齢、電話番号、職業を忘れずに記入の上、必ず封書でお送りください。

●注意とあて先

　各審査はソフエル企画部が責任をもって執り行ないます。アイデア部門の優秀な作品には、ソフエルより記念品をお送りいたします。また、デザイン部門の採用候補者に選ばれた方には、その旨、通知いたします。

　なお、採用決定作品の著作権、その他いっさいの権利は㈱ソフエルに帰属します。

あて先：38ページをご覧ください。

付録（ふろく） コマの種類（しゅるい）はしっかりひかえておこうネ（2PLAY（プレイ）用（よう））

コマの番号 ●コマの種類

1.	16.
2.	17.
3.	18.
4.	19.
5.	20.
6.	21.
7.	22.
8.	23.
9.	24.
10.	25.
11.	26.
12.	27.
13.	28.
14.	29.
15.	30.

ソフエル
ファミコンカセットラインナップ

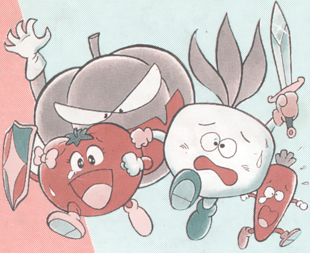
マネーゲーム

ファミコン界、究極の財テクブーム
吹き荒れる!!
標準小売価格5,900円

100万$キッド 幻の帝王編

果てしなきギャンブルバトルのゆくてに君が
見たものは…
©石垣ゆうき／宮崎まさる／講談社
標準小売価格　5,900円

アイデア大募集のあて先：
〒111　東京都台東区浅草橋1-13-6
開幸ビル
㈱ソフエル　企画部「アイデア募集」係
「デザイン募集」係



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

企画・制作・販売
SOFEL
株式会社 ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F